

**HUBUNGAN TINGKAT KECANDUAN *GAME ONLINE*
DENGAN PRESTASI BELAJAR MAHASISWA
JURUSAN PENDIDIKAN MATEMATIKA
FAKULTAS TARBIYAH DAN KEGURUAN
UIN RADEN INTAN LAMPUNG**



Skripsi
Diajukan Untuk Melengkapi Tugas-tugas dan Memenuhi
Syarat-syarat Guna Mendapatkan Gelar Sarjana S1
Dalam Ilmu Tarbiyah dan Keguruan

**Oleh :
DIKI IRWANDI
NPM : 1711050025**

Jurusan Pendidikan Matematika

**FAKULTAS TARBIYAH DAN KEGURUAN
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI (UIN)
RADEN INTAN LAMPUNG
1443 H/2021 M**

**HUBUNGAN TINGKAT KECANDUAN *GAME ONLINE*
DENGAN PRESTASI BELAJAR MAHASISWA
JURUSAN PENDIDIKAN MATEMATIKA
FAKULTAS TARBIYAH DAN KEGURUAN
UIN RADEN INTAN LAMPUNG**

Skripsi

Diajukan Untuk Melengkapi Tugas-tugas dan Memenuhi
Syarat-syarat Guna Mendapatkan Gelar Sarjana S1
Dalam Ilmu Tarbiyah dan Keguruan



Oleh :

DIKI IRWANDI

NPM : 1711050025

Jurusan Pendidikan Matematika

Pembimbing I : Dr. H. Ruhban Masykur, M.Pd

Pembimbing II : Suherman, M.Pd

**FAKULTAS TARBIYAH DAN KEGURUAN
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI (UIN)
RADEN INTAN LAMPUNG
1443 H/2021 M**

BAB I

PENDAHULUAN

A. Penegasan Judul

Judul skripsi ini yaitu “Hubungan Tingkat Kecanduan *Game Online* Dengan Prestasi Belajar Mahasiswa Pendidikan Matematika Angkatan 2017 Fakultas Tarbiyah dan Keguruan Universitas Islam Negeri Raden Intan Lampung ”. Untuk menghindari adanya pemahaman yang tidak sama dengan skripsi, maka penulis perlu menjelaskan istilah-istilah yang digunakan dalam skripsi sebagai berikut :

1. Hubungan : Hubungan adalah jaringan sosial yang terwujud karena interaksi individu tertentu.
2. *Game Online* : Merupakan game yang biasa dimainkan menggunakan jaringan internet dan selalu menggunakan teknologi yang ada seperti modem dan koneksi kabel. Permainan *Online* dalam bahasa Indonesia dapat diartikan permainan yang menggunakan internet.
3. *Mobile Legends : Game Online* *Mobile Legends* merupakan salah satu game yang saat ini banyak peminatnya, game tersebut berbasis MOBA (*Massive Online Battle Arena*) MOBA merupakan jenis *Game Online* yang menggabungkan jenis-jenis permainan yaitu *Real Time Strategi (RTS)* dan *Role Playing Game (RPG)*, pemain berperan dalam dua tim yang berbeda dengan tujuan menghancurkan markas lawan.¹
4. Prestasi Belajar : perubahan sikap dan tingkah laku setelah menerima pelajaran atau setelah mempelajari sesuatu.

B. Latar Belakang Masalah

Pada era modern seperti saat ini ilmu pengetahuan dan teknologi informasi semakin luar biasa, semua bidang yang ada saat ini sudah menggunakan teknologi baik itu di bidang

¹muhammad iqbal febril ramadhani, “Penarikan Diri Dalam *Game Online* (Studi Deskriptif Kualitatif *Withdrawal* Gamer *Mobile Legends* Mahasiswa Ilmu Komunikasi UMS 2014)”, (Universitas Muhammadiyah Surakarta, 2018).

otomotif, bidang pertanian, bidang kesehatan, dan bidang elektronik.

Semua perusahaan bahkan Negara di dunia saat ini sedang berlomba-lomba untuk menciptakan teknologi yang tidak masuk dipola pikir manusia dan semua Negara yang ada di dunia juga bersaing untuk menjadi Negara nomor satu di kategori teknologi. Salah satu teknologi yang selalu mengalami pengembangan yang begitu cepat adalah bidang elektronik. Hampir setiap tahun perusahaan elektronik selalu menciptakan produk yang lebih canggih dari pada produk sebelumnya.

Seiring berkembangnya teknologi yang semakin canggih senantiasa mempengaruhi aspek kehidupan manusia. Salah satu perkembangan di bidang teknologi yaitu ditandai dengan munculnya salah satu jenis permainan audio visual dan komputer yaitu game elektronik, salah satu contohnya yaitu *Game Online*.² *Game Online* adalah salah satu perkembangan internet yang cepat berkembang dan sangat di gemari banyak orang karena permainan ini dapat dimainkan secara tim atau pun individu selain itu permainan ini juga cukup menghubungkan ke suatu jaringan.³ *Game Online* bukan hanya bisa di akses melalui smartphone saja akan tetapi dapat di akses melalui laptop ataupun komputer. *Game Online* yang ada saat ini sangat bervariasi dan sangat menarik minat masyarakat bahkan dapat dikatakan saat ini hampir semua orang (termasuk anak-anak, remaja dan dewasa) bermain *Game Online*, dan permainan yang sangat populer dimainkan yaitu *Mobile Legends*.

Mobile Legends bang-bang merupakan sebuah game developer dari Moonton. *Mobile Legends* bang-bang dirilis pada *Android* di China, Indonesia, Malaysia pada tanggal 11 Juli

²Nanda Khakim Wardana Putra, "Pengaruh *Game Online* Terhadap Motivasi Belajar Siswa Kelas Xi Smk PGRI 4 Kediri Tahun Pelajaran 2016/2017", Vol. 01 No. 07 (2017), p. 1.,

³Satria Arif Putra P, "Hubungan Kecanduan Bermain *Game Online* Pada SmartPhone (Mobile Online Games) Terhadap Prestasi Akademik Mahasiswa Angkatan 2013 Fakultas Kedokteran Universitas Lampung", (Universitas Lampung, 2017).

2016 dan *IOS* di rilis pada tanggal 9 November 2016. Genre game ini adalah MOBA yang di desain untuk pengguna *smartphone* dengan tambahan *virtual pad*. Cara bermain melibatkan dua tim yang saling menyerang untuk menghancurkan dan mempertahankan base, permainan ini mempunyai tiga jalur yaitu jalur *top*, *middle* dan *bottom*.

Septiana menjelaskan, *Game Online* merupakan salah satu dari lima potensi bahaya yang tersembunyi dalam penggunaan internet, karena sering menampilkan adegan kekerasan. Beberapa bahayanya yaitu *cyber bullying*, *cyber fraud*, *pornografi*, dan *cyber stalking*. Septiana menyebutkan bahwa penetrasi internet di Indonesia hingga tahun 2016 mencapai 34% dari total keseluruhan 259,1 juta jiwa.

Ini berarti jumlah pengguna aktif internet di Indonesia mencapai 88,1 juta jiwa. Di antara mereka, 79 juta jiwa adalah pengguna media sosial. *Game Online* kini menjadi game modern, dengan peminat dari anak-anak hingga orang dewasa. Seseorang yang memainkan *Game Online* akan membuat si pemainnya menjadi kecanduan. Pada tahun 2014, Kominfo dan Unicef melakukan sebuah penelitian kepada 400 responden yang ada di 12 provinsi di Indonesia. Dari penelitian ini menunjukkan gambaran aktifitas online anak-anak dan remaja, serta memperoleh data untuk memandu kebijakan dalam mempengaruhi dan memenuhi hak anak dalam mengakses informasi. Dari 400 responden itu, terdapat lima kelompok usia, yaitu 10-11 tahun (16%), 12-13 (25%), 14-15 tahun (27%), dan 18-19 tahun (8%). Responden pada tingkat pendidikan juga beragam, yakni Sekolah Dasar (SD) 22%, Sekolah Menengah Pertama (SMP) 39%, Sekolah Menengah Atas (SMA) 38% dan tidak mendapat pendidikan formal 1%.⁴

Berdasarkan penjelasan di atas dapat diketahui bahwa *Game Online* dapat mengurangi aktivitas positif yang

⁴Vernando Suganda, "Lindungi Anak-Anak Akses Internet, Kominfo Segera Beri Perangkat *Game Online*," www.kominfo.go.id,2016
https://kominfo.go.id/content/detail/7738/lindungi-anak-akses-internet-kominfo-segera-beri-peringkat-game-online/0/sorotan_media

seharusnya dilakukan oleh seseorang. Bermain dapat menghilangkan kejenuhan dan rasa lelah atas rutinitas yang dirasakan oleh tiap individu. Setiap manusia memiliki keinginan yang sama untuk bermain. Sebagaimana firman Allah SWT yang berbunyi :

إِنَّمَا الْحَيَاةُ الدُّنْيَا لَعِبٌّ وَلَهُوَ وَإِنْ تُؤْمِنُوا وَتَتَّقُوا يُؤْتِكُمْ أَجْرَكُمْ وَلَا يَسْأَلْكُمْ أَمْوَالَكُمْ

Artinya : “*Sesungguhnya kehidupan dunia hanyalah permainan dan senda gurau. Dan jika kamu beriman serta bertakwa, Allah akan memberikan pahala kepadamu dan Dia tidak akan meminta harta-hartamu.*” (Q.S. Muhammad : 36)

Berdasarkan Q.S Muhammad ayat 36 di atas dapat disimpulkan bahwa manusia pada dasarnya senang akan permainan, termasuk juga permainan *Game Online* yang sedang trend seperti sekarang. Seseorang yang bermain game secara terus menerus akan mengalami kecanduan. Kecanduan bermain *Game Online* pada seseorang dikenal dengan istilah *Game Addiction* dengan demikian seseorang yang sudah tercandu *Game Online* seakan-akan tidak ingin melakukan kegiatan lain selain bermain game karena dia berfikir bahwa game adalah hidup nya. Kecanduan *Game Online* juga dapat menimbulkan dampak yang negatif yang signifikan. Ada banyak dampak negatif yang akan ditimbulkan oleh pecandu *Game Online* salah satu dampak dari pecandu *Game Online* adalah pemain *Game Online* dapat menjadi lalai dengan kehidupan nyata.⁵

Brown mengatakan bahwa ada enam aspek yang mempengaruhi kecanduan *Game Online* adalah *salience* yaitu yang menunjukkan dominasi aktivitas bermain *Game Online* dalam pikiran dan tingkah laku, *conflict* adalah pertentangan yang ada pada diri sendiri atau pun dengan orang lain, *euphoria* adalah mempunyai rasa kesenangan tersendiri ketika bermain *Game Online*, *withdrawal* adalah perasaan yang tidak menyenangkan ketika tidak melakukan kegiatan bermain *Game Online*, *relapse and reinstatement* adalah kebiasaan untuk

⁵Satria Arif Putra P, *Loc.Cit.*

melakukan berulang-ulang pola awal tingkah laku kecanduan atau bahkan menjadi lebih parah walaupun setelah bertahun-tahun hilang dan dikontrol, kemudian *tolerance* adalah meningkatnya waktu untuk tetap bermain *Game Online* sehingga tidak mempunyai waktu untuk melakukan kegiatan lain.⁶

Berdasarkan penjelasan di atas dapat diketahui bahwa *Game Online* dapat menyebabkan dampak yang sangat buruk untuk diri sendiri karena dapat membuat pemain *Game Online* lupa waktu dan dapat lalai dengan kegiatan lainnya. Selain itu, *Game Online* juga dapat berdampak buruk untuk kesehatan dan pendidikan contoh dampak negatif dari kesehatan yaitu dapat merusak mata akibat berlama-lama di depan layar Handphone atau layar laptop sedangkan dampak negatif untuk pendidikan yaitu menurunnya hasil belajar yang mengakibatkan prestasi seseorang dapat turun drastis akibat seseorang tersebut terlalu senang bermain *Game Online* yang menyebabkan lupa untuk belajar.

Dampak buruk bermain *Game Online* ini tidak hanya menyerang kalangan anak-anak saja akan tetapi dampak buruk dari *Game Online* itu sendiri untuk semua kalangan yang bermain *Game Online*. Oleh karena itu mahasiswa yang senang bermain *Game Online* juga akan merasakan dampak buruk dari kecanduan *Game Online* tersebut. Mahasiswa Pendidikan Matematika Fakultas Tarbiyah dan Keguruan Universitas Islam Negeri Raden Intan Lampung juga banyak yang senang bermain *Game Online*. Dapat dilihat pada tabel di bawah ini:

⁶Ibid.

Tabel 1.1
Hasil Pengisian Angket *Game Online* Oleh Mahasiswa Pendidikan Matematika

Jenis Kelamin	Tahun Bermain Game	Rata-Rata Lama Bermain Game Online	Waktu Belajar Selama Seminggu	Jumlah
Laki-laki		1-3 Jam	1-2 Hari	1
			3-5 Hari	1
		3-5 jam	1-2 Hari	1
			2-3 Hari	1
Perempuan	2019	1-3 Jam	1-2 Hari	2
			2-3 Hari	4
			3-5 Hari	3
		3-5 Jam	3-5 Hari	4
			Tidak Pernah	2
		5-7 Jam	5-7 Hari	1
Laki-laki	2018	1-3 Jam	2-3 Hari	1
			3-5 Hari	1
			5-7 Hari	1
			Tidak Pernah	1
		3-5 Jam	1-2 Hari	6

Jenis Kelamin	Tahun Bermain Game	Rata-Rata Lama Bermain Game Online	Waktu Belajar Selama Seminggu	Jumlah
Perempuan		1-3 Jam	2-3 Hari	4
			3-5 Hari	2
			5-7 Hari	2
		3-5 Jam	3-5 Hari	7
Laki-laki	2017	1-3 Jam	1-2 Hari	3
			2-3 Hari	2
			Tidak Pernah	1
		3-5 Jam	5-7 Hari	1
			2-3 Hari	5
Perempuan		1-3 Jam	2-3 Hari	5
			3-5 Hari	4
Laki-laki	2016	1-3 Jam	2-3 Hari	3
3-5 Hari			1	
Tidak Pernah			1	
Perempuan			1-2 Hari	7
Jumlah Total Pemain Game Online : 78 Mahasiswa				

Sumber : Data diperoleh melalui angket yang peneliti gunakan

Berdasarkan tabel 1.1 diketahui bahwa mahasiswa Pendidikan matematika yang bermain *Game Online* sebanyak 78 mahasiswa, dengan jumlah laki-laki sebanyak 32 dan perempuan sebanyak 46 mahasiswa. Dari data di atas juga bisa

dilihat bahwa mahasiswa mampu menghabiskan waktu beberapa jam untuk bermain game. Tidak hanya itu, rata-rata dari mahasiswa dan mahasiswi yang bermain *Game Online* hanya belajar 2-3 hari dalam seminggu. Ini menunjukkan bahwa mereka lebih banyak menghabiskan waktu untuk bermain *Game Online* dibandingkan belajar. Hal ini dapat berpengaruh terhadap prestasi belajar mahasiswa. Berdasarkan data dari angket yang telah diisi oleh responden mulai dari penyebaran angket yang terhitung dari tanggal 24 November 2020 sampai dengan tanggal 20 Desember 2020 tersebut diketahui bahwa hasil prestasi belajar mahasiswa menurun dikarenakan sering bermain *Game Online* yang terlalu lama, tidak memperhatikan waktu belajar serta kurangnya minat dari mahasiswa untuk belajar. Gaya belajar mahasiswa pun dapat mempengaruhi hasil prestasi belajar. Menurunnya hasil prestasi belajar mahasiswa pendidikan matematika menandakan bahwa *Game Online* sangat berpengaruh terhadap prestasi mahasiswa.

Peneliti melakukan analisa terhadap penelitian yang sudah ada. Peneliti menemukan beberapa penelitian yang mempunyai kemiripan dengan penelitian ini. Beberapa penelitian terdahulu oleh Putry Julia bahwa terdapat hubungan yang signifikan antara kecanduan internet *Game Online* terhadap prestasi belajar siswa di SD Negeri 53 Banda Aceh. Penelitian ini membahas hubungan kecanduan *Game Online* terhadap prestasi belajar siswa SD Negeri 53 Banda Aceh, diketahui bahwa sebagian besar siswa dari sekolah tersebut melakukan aktivitas yang tidak sewajarnya, yaitu dengan mengunjungi warung internet untuk bermain *Game Online* pada jam sekolah.⁷ Penelitian ini memiliki kekurangan yaitu tidak mendeskripsikan *Game Online* apa yang digunakan oleh siswa sehingga membuat prestasi belajar di SD negeri 3 Banda Aceh menurun.

Penelitian yang senada juga dilakukan oleh Ria Susanti Johan. Bahwa terdapat pengaruh *Game Online* terhadap minat

⁷Putry Julia, "Hubungan Antara Kecanduan *Game Online* Terhadap Prestasi Belajar Siswa SD Negeri 53 Banda Aceh", Vol. 6 No. 1 (2018), p. 49–57..

belajar peserta didik di MA Al Hidayah Depok Tahun Ajaran 2017/2018. Penelitian ini membahas pengaruh *Game Online* terhadap minat belajar peserta didik, pengaruh *Game Online* meningkat di kalangan peserta didik dan minat belajar pun menurun.⁸ Penelitian ini memiliki kekurangan yaitu peneliti tidak mendiskripsikan *Game Online* apa yang sering dimainkan oleh peserta didik yang dan menyebabkan minat belajar peserta didik menurun.

Penelitian yang senada juga dilakukan oleh Ach Fauzi. Bahwa terdapat pengaruh *Game Online* PUBG terhadap prestasi belajar peserta didik. Penelitian ini membahas hubungan pengaruh *Game Online* PUBG terhadap prestasi belajar, terdapat narasumber yang menghabiskan waktu 1-6 jam per hari untuk memainkan *Game Online* PUBG.⁹ Penelitian ini memiliki kekurangan yaitu tidak terdapat interpretasi hubungan pengaruh *Game Online* PUBG terhadap prestasi belajar peserta didik.

Penelitian senada juga dilakukan oleh Andika Wibisono dan Agus Naryoso. Bahwa terdapat hubungan intensitas bermain *Game Online Mobile Legends* dan pengawasan orang tua dengan perilaku verbal pada anak remaja. Penelitian ini membahas hubungan intensitas bermain *Game Online Mobile Legends* dengan perilaku verbal pada anak remaja.¹⁰ Penelitian ini memiliki kekurangan yaitu tidak terdapat keterangan lama rata-rata anak remaja yang bermain *Game Online*.

Berdasarkan penelitian terdahulu, bahwa penelitian terdahulu memiliki kekurangan pada pendeskripsian *Game Online* apa yang dimainkan. Oleh karena itu penelitian ini akan memfokuskan pada hubungan tingkat kecanduan *Game Online Mobile Legends* dengan prestasi belajar mahasiswa pendidikan

⁸Ria Johan, "Pengaruh *Game Online* Terhadap Minat Untuk Belajar Peserta Didik Kelas X Di Ma Al Hidayah Depok", Vol. 5 No. 2 (2019), p. 12, <https://doi.org/10.30998/rdje.v5i2.3748>.

⁹Ach Fauzi, "Pengaruh *Game Online* PUBG (Player Unknown's Battle Ground) Terhadap Prestasi Belajar Peserta Didik", Vol. II No. 1 (2019), p. 61, <https://doi.org/10.19184/se.v2i1.11793>.

¹⁰Andika Wibisono and Agus Naryoso, "Hubungan Antara Intensitas Bermain Game Mobile Legend Dan Pengawasan Orang Tua Dengan Perilaku Agresif Verbal Pada", Vol. 000 (2019), p. 1-9,.

matematika dan inilah yang membedakan penelitian ini dengan penelitian yang terdahulu. Sehingga tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengetahui adanya hubungan tingkat kecanduan *Game Online Mobile Legends* dengan prestasi belajar mahasiswa pendidikan matematika.

C. Identifikasi dan Batasan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah di atas, maka dapat diidentifikasi masalah-masalah sebagai berikut :

1. Diduga *Game Online Mobile Legends* dapat mempengaruhi waktu belajar mahasiswa pendidikan matematika.
2. Diduga *Game Online Mobile Legends* dapat membuat candu mahasiswa pendidikan matematika dalam bermain *Game Online*.

Agar tidak menyimpang pada permasalahan yang ada, maka masalah dalam penelitian ini dibatasi pada hal-hal berikut ini :

1. *Game Online* yang sering dimainkan adalah *Mobile Legends*.
2. Mahasiswa pendidikan matematika Universitas Islam Negeri Raden Intan Lampung.

D. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah, identifikasi masalah dan pembatasan masalah, maka rumusan masalah pada penelitian ini adalah “Apakah terdapat hubungan antara tingkat kecanduan bermain *Game Online Mobile Legends* dengan prestasi belajar mahasiswa pendidikan matematika?”

E. Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah yang ada, maka penelitian ini bertujuan untuk mengetahui hubungan tingkat kecanduan *Game Online Mobile Legends* dengan prestasi belajar mahasiswa pendidikan matematika.

F. Manfaat Penelitian

1. Bagi Peneliti

Menambah pengetahuan peneliti terhadap hubungan tingkat kecanduan *game online Mobile Legends* dengan prestasi Mahasiswa Pendidikan Matematika dan untuk mengembangkan ilmu pengetahuan serta kemampuan peneliti di bidang penelitian.

2. Bagi Peneliti Lain

Mahasiswa dapat mengetahui bahwa terdapat hubungan tingkat kecanduan *game online Mobile Legends* dengan prestasi Mahasiswa Pendidikan Matematika sehingga Mahasiswa lebih dapat mengontrol waktu dalam bermain *game online*. Serta penelitian ini dapat di jadikan rujukan ataupun referensi bagi penelitian lainnya yang meneliti tentang *game online*.

G. Kajian Penelitian Terdahulu Yang Relevan

Sebagai acuan dalam penelitian ini, ada beberapa penelitian terdahulu yang berkaitan dengan hubungan *Game Online Mobile Legends* dengan prestasi belajar mahasiswa, yaitu diantaranya :

1. Penelitian yang dilakukan oleh Maulidar, Hambali dan Fitriani Nur Aklima. Hasil dari penelitian tersebut menunjukkan adanya hubungan intensitas bermain *Game Online* dengan prestasi belajar siswa.¹¹ Persamaan penelitian yang dilakukan Maulidar, Hambali dan Fitriani Nur Aklima dengan yang peneliti lakukan yaitu mengukur prestasi belajar. Sedangkan perbedaannya, peneliti menggunakan *Game Online Mobile Legends*.
2. Penelitian yang dilakukan oleh Dayanti dan Muhammad Syafi'i. Hasil dari penelitian tersebut menunjukkan adanya pengaruh *Game Online Mobile Legends* terhadap perilaku

¹¹Maulidar et al., "Hubungan Intensitas Bermain *Game Online* Dengan Prestasi Belajar Siswa Di Sd Negeri 2 Banda Aceh", Vol. 6 No. 2 (2019), p. 302–310.,

komunikasi dalam bersosialisasi remaja di kota Batam.¹² Persamaan penelitian yang dilakukan oleh Dayanti dan Muhammad Syafi'i dengan yang peneliti lakukan yaitu sama-sama menggunakan *Game Online Mobile Legends*. Sedangkan perbedaannya, peneliti mengukur hubungan prestasi belajar mahasiswa.

3. Penelitian yang dilakukan oleh Andika Wibisono dan Agus Naryoso. Hasil dari penelitian tersebut menunjukkan adanya hubungan intensitas bermain *Game Online Mobile Legends* dan pengawasan orang tua dengan perilaku verbal pada anak remaja.¹³ Persamaan penelitian yang dilakukan Andika Wibisono dan Agus Nuryoso dengan yang peneliti lakukan adalah sama-sama menggunakan *Game Online Mobile Legends*. Sedangkan perbedaannya peneliti mengukur prestasi belajar mahasiswa.
4. Penelitian yang dilakukan Nurul Jannah, Mudjiran dan Herman Nirwana. Hasil dari penelitian tersebut adalah terdapat hubungan kecanduan game dengan motivasi belajar siswa dan implikasinya terhadap bimbingan dan konseling.¹⁴ Persamaan penelitian yang dilakukan Nurul Jannah, Mudjiran dan Herman Nirwana dengan yang peneliti lakukan adalah mengukur hubungan kecanduan game. Sedangkan perbedaannya, peneliti mengukur prestasi belajar mahasiswa dan game yang digunakan adalah *Game Online Mobile Legends*.

H. Sistematika Penulisan

BAB I PENDAHULUAN

Pada bab ini berisi penegasan judul, latar belakang masalah, identifikasi dan batasan masalah, rumusan masalah, tujuan

¹²Muhammad Syafi, "Pengaruh Mengakses *Game Online Mobile Legends* Terhadap Perilaku Komunikasi Dalam Bersosialisasi Remaja Di Kota Batam", n.d.

¹³Andika Wibisono and Agus Naryoso, *Loc.Cit*.

¹⁴Nurul Jannah and Herman Nirwana, "Hubungan Kecanduan Game Dengan Motivasi Belajar Siswa Dan Implikasinya Terhadap Bimbingan Dan Konseling", Vol. 4 No. December (2015).

penelitian, manfaat penelitian, kajian penelitian terdahulu yang relevan dan sistematika penulisan.

BAB II LANDASAN TEORI

Pada bab ini berisi tentang teori-teori mengenai kecanduan, *Game Online*, *Mobile legends* dan prestasi belajar serta hipotesis tentang penelitian yang dilakukan.

BAB III METODE PENELITIAN

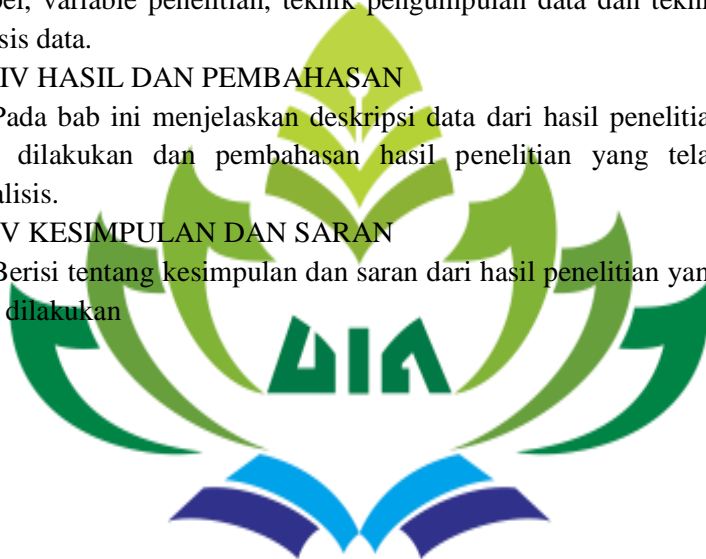
Pada bab ini berisi tentang waktu dan tempat penelitian, pendekatan dan jenis penelitian, populasi, teknik sampling, sampel, variable penelitian, teknik pengumpulan data dan teknik analisis data.

BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN

Pada bab ini menjelaskan deskripsi data dari hasil penelitian yang dilakukan dan pembahasan hasil penelitian yang telah dianalisis.

BAB V KESIMPULAN DAN SARAN

Berisi tentang kesimpulan dan saran dari hasil penelitian yang telah dilakukan





BAB II

LANDASAN TEORI

A. *Game Online*

1. *Sejarah Game Online*

Sejarah *Game Online* berawal dari sebuah jaringan komputer yang berbasis paket pada tahun 1970-an. Contoh awal *Game Online* yaitu MUD, dan MUDI termasuk yang pertama dibuat pada tahun 1978 dan awalnya terbatas pada jaringan internal sebelum terhubung dengan ARPAnet pada tahun 1980. Game komersial diikuti pada dekade berikutnya, dengan *Island of Kesmai* game role-playing komersial online yang pertama dan memulai debutnya pada tahun 1984, serta banyak game grafis seperti, game aksi MSX LINKS pada tahun 1986, simulator penerbangan *Air Warrio* pada tahun 1987 dan game *Go Famicom Modem Online* pada tahun 1987.¹⁵

Pada saat pertama kali muncul pada tahun 1960, komputer hanya dapat digunakan bermain *Game Online* untuk dua orang saja. Lalu muncul komputer-komputer dengan kemampuan *ima sharing* sehingga pemain game tidak dibatasi hanya dua orang saja tetapi dapat lebih banyak, dan pemain tidak harus berada pada satu ruangan yang sama. Pada zaman dahulu permainan *Game Online* belum terlalu populer seperti sekarang ini. Permainan yang sering dimainkan oleh kalangan remaja adalah *Play Station* atau disebut juga PS. Sedangkan pada era globalisasi seperti sekarang ini permainan PS sudah dianggap ketinggalan zaman dikarenakan sudah banyak sekali permainan yang lebih mengasyikkan dan dapat dimainkan oleh banyak orang dan tidak harus berada pada tempat yang sama.¹⁶

¹⁵Arif Sutikno and Yudhistiro Pandu Widhoyoko, “Pengaruh Game Online Pubg Terhadap Indeks Prestasi Mahasiswa Pti Fkip Unisri”, Vol. 4 No. 1 (2020), p. 207–216.

¹⁶Maulidar et al., *Loc.Cit.*

2. Definisi *Game Online*

Menurut Chandra Zebah Aji menyatakan bahwa *Game Online* adalah suatu bentuk permainan yang dihubungkan melalui jaringan internet. *Game Online* tidak terbatas pada perangkat yang digunakan, *Game Online* bisa dimainkan di komputer, laptop dan perangkat lainnya, asal gadget tersebut terhubung dengan jaringan internet.¹⁷

Senada dengan pendapat tersebut Bodenhiemer mengungkapkan bahwa *Game Online* adalah sebuah program permainan yang tersambung oleh jaringan yang dapat kita mainkan dimanapun dan kapanpun. *Game Online* dapat dimainkan bersama atau berkelompok di seluruh dunia dan permainan itu sendiri menampilkan gambar-gambar menarik seperti yang diinginkan yang didukung oleh internet.¹⁸

Dipihak lain Suci Ardianita Karina menyatakan bahwa *Game Online* mempunyai dua sudut pandang yang berbeda. Sudut pandang yang pertama dapat sangat merugikan dan sudut pandang yang kedua dapat menguntungkan.¹⁹

Game Online merupakan suatu game yang dimainkan melalui sebuah internet ataupun jaringan komputer lainnya yang tersedia.²⁰ *Game Online* juga didefinisikan sebagai suatu permainan yang dimainkan didalam suatu jaringan atau internet dan dapat dimainkan oleh orang banyak. *Game Online* disebut sebagai suatu teknologi dibandingkan dengan sebuah jenis permainan, sebuah mekanisme untuk menghubungkan antara pemain satu dan pemain lainnya.

¹⁷Maurice Andrew Suplig, “Pengaruh Kecanduan Game Online Siswa SMA Kelas X Terhadap Kecerdasan Sosial Sekolah Kristen Swasta Di Makassar”, Vol. 15 No. 2 (2017), p. 177–200, <https://doi.org/10.25278/jj71.v15i2.261>.

¹⁸Aji Kusuma Wardhana et al., “Studi Kepustakaan Tentang Penanganan Terhadap Adiksi *Game Online* Library Research on Handling of Online Game Addictions”, Vol. 11 No. 05 (2020) (On-line), tersedia di: <https://jurnalmahasiswa.unesa.ac.id/index.php/jurnal-bk-unesa/article/view/36067> (2020).

¹⁹Ardi Ramadhani, “Hubungan Motif Bermain *Game Online* Dengan Perilaku Agresivitas Remaja Awal (Studi Kasus Di Warnet Zerowings, Kandela Dan Mutant Di Samarinda)”, Vol. 1 No. 1 (2019), p. 136–158.

²⁰Arif Sutikno and Yudhistiro Pandu Widhoyoko, *Loc.Cit.*

Game Online juga disebut game yang berbasis media elektronik visual. *Game Online* dapat dimainkan dengan menggunakan media visual elektronik seperti komputer. Saat ini *Game Online* merupakan suatu cerminan dari berkembang pesatnya jaringan pada komputer yang dahulunya berskala kecil (*small local network*) sampai menjadi internet yang luas dan terus berkembang hingga sekarang.²¹

Berdasarkan definisi-definisi di atas, peneliti menyimpulkan bahwa *Game Online* adalah suatu permainan yang dapat dimainkan secara kelompok atau individu yang terhubung melalui internet dan *Game Online* juga memiliki dampak positif dan negatif bagi yang memainkannya.

3. *Mobile Legends*

Cara bermain melibatkan dua tim yang saling menyerang untuk menghancurkan dan mempertahankan base, permainan ini mempunyai tiga jalur yaitu jalur *top*, *middle* dan *bottom*. Satu tim terdiri dari lima player yang memilih hero untuk dimainkan, memiliki pasukan kecil yang *Mobile Legends* bang-bang merupakan sebuah game developer dari Moonton, *Mobile Legends* bang-bang dirilis pada *Android* di China, Indonesia, Malaysia pada tanggal 11 Juli 2016 dan *IOS* di rilis pada tanggal 9 November 2016. Genre game ini adalah MOBA yang di desain untuk pengguna *smartphone* dengan tambahan *virtual pad* membantu untuk menyerang musuh dengan sebutan *minions*, setiap jalur mempunyai tower *turrent* untuk membantu pertahanan. *Game Online Mobile Legends* merupakan jenis game yang saat ini sedang banyak diminati, game ini berbasis MOBA (*Massive Online Battle Arena*) yaitu genre *Game Online* yang memadukan antara jenis genre game *Real Time Strategi (RTS)* dan *Role Playing Game (RPG)* dimana pemain menjalankan satu karakter dari dua tim yang berlawanan dengan tujuan untuk

²¹Maulidar et al., *Loc.Cit.*

menghancurkan markas lawan. Setiap karakter hero yang dimainkan memiliki skill dengan kelebihan dan kekurangan masing-masing sehingga dituntut untuk bekerja sama dengan anggota tim untuk memenangkan pertandingan seperti *Dota, League Of Legends*.²²

4. Jenis-Jenis *Game Online*

Dalam perkembangannya, game memiliki beberapa jenis sesuai dengan cara bermainnya, yaitu sebagai berikut:

a. *RPG (Role Playing Game)*

Merupakan sebuah permainan dimana pemainnya memainkan peran tokoh-tokoh khayalan dan berkolaborasi untuk merajut sebuah cerita bersama. Para pemain memilih aksi tokoh-tokoh berdasarkan dengan karakteristik tokoh tersebut, dan keberhasilan aksi mereka tergantung dengan sistem peraturan permainan yang telah ditentukan.

b. *RTS (Real Time Strategy)*

Merupakan sebuah kategori dari komputer game yang menghubungkan real time strategy (RTS) dengan banyak pemain secara bersamaan yang terhubung melalui jaringan komputer apakah dengan internet atau intranet.

c. *FPS (First Person Shooter)*

Merupakan game aksi yang mengandalkan tembak menembak dan mengambil sudut pandang orang pertama, yaitu pemain game itu sendiri. Dalam games FPS dilayar monitor tidak akan terlihat karakter utama yang dimainkan. Tampilan yang tampak biasanya hanya tangan yang memegang senjata.²³

²²Muhammad Iqbal Febri Ramadhani, "Penarikan Diri Dalam *Game Online* (Studi Deskriptif Kualitatif *Withdrawal Gamer Mobile Legends* Mahasiswa Ilmu Komunikasi UMS 2014), (Skripsi, Universitas Muhamadiyah Surakarta, 2018), h. 3-4

²³Kurniawan Teguh Martono, "Pengembangan Game Dengan Menggunakan Game Engine Game Maker", Vol. 5 No. 1 (2015), p. 23-30.,

d. *Life Simulation Games*

Jenis permainan yang memiliki genre simulasi kehidupan, diperankan oleh suatu tokoh sehingga para gamers dapat memainkannya sesuai petunjuk yang ada untuk mengalahkan manusia yang dibuat oleh pengembang dengan kecerdasan buatan.

e. *Construction And Management Simulation Games*

Salah satu jenis permainan yang di khususkan dalam membangun sebuah kota dengan memanfaatkan sumber daya yang ada untuk membuat sebuah kota tersebut menjadi kota yang maju dan dilengkapi dengan berbagai fasilitas yang ada.

f. *Vehicle Simulation*

Jenis permainan ini mensimulasi pengoperasian beberapa kendaraan, kendaraan bisa berupa pesawat terbang, pesawat tempur, kereta, kendaraan perang maupun kendaraan konstruksi.

g. *Game Aksi*

Permainan ini distimulasikan yang berkaitan dengan tantangan fisik, seperti ketangkasan dan reflek dari pemainnya. Dalam permainan ini seorang gamers memerankan sebagai karakter untuk dapat melawan karakter, menjalankan suatu misi yang banyak mempunyai rintangan, mengumpulkan suatu objek dan mengalahkan suatu musuh.

h. *Game Petualangan*

Permainan yang menggunakan tokoh karakter fiksi yang mempunyai tugas mengeksplorasi untuk memecahkan suatu masalah untuk memburu suatu harta karun maupun menyelamatkan karakter yang dibuat secara buatan.

5. Kelebihan dan Kekurangan *Game Online*

Terdapat beberapa kelebihan *Game Online*, diantaranya sebagai berikut ini:

- a. Meningkatkan kemampuan konsentrasi, setiap game memiliki tingkat kesulitan atau level yang berbeda. Permainan *Game Online* akan melatih pemainnya untuk dapat memenangkan permainan secara cepat, efisien dan mendapatkan poin lebih banyak. Konsentrasi pemain game akan meningkat karena mereka harus menyelesaikan beberapa tugas, Semakin sulit sebuah game, maka semakin dibutuhkan konsentrasi tingkat tinggi.
- b. Meningkatkan motorik, koordinasi mata dengan tangan. Orang yang bermain game dapat meningkatkan koordinasi atau kerja sama antara mata dengan tangan.
- c. Meningkatkan kemampuan berbahasa inggris. Kebanyakan *Game Online* menggunakan Bahasa inggris dalam pengoperasiannya, ini yang menyebabkan pemainnya harus mengetahui kosa kata dalam Bahasa inggris.
- d. Meningkatkan kemampuan membaca.

Selain kelebihan, *Game Online* juga memiliki kekurangan yaitu sebagai berikut:

- a. Menimbulkan adiksi atau kecanduan yang sangat kuat.
- b. Mendorong melakukan hal-hal yang negative.
- c. Terbengkalainya kegiatan di dunia nyata. Keterikatan pada waktu penyelesaian tugas di *Game Online* dan rasa asyik pada saat memainkannya sering membuat berbagai kegiatan terbengkalai. Diantaranya waktu beribadah, tugas sekolah, tugas kuliah ataupun pekerjaan lainnya.
- d. Perubahan pola makan dan pola istirahat. Waktu makan menjadi tidak teratur dan waktu istirahat menjadi berkurang.²⁴

²⁴Azmi Izzatul Dritte Fauhatu, "Pengaruh *Game Online* Terhadap Minat Belajar Pendidikan Agama Islam Di MTs Al-Ikhlas Way Jepara Lampung Timur", (Universitas Islam Negeri Raden Intan Lampung, 2020).

B. Kecanduan

1. Definisi Kecanduan

J.P Chaplin menyatakan *addiction* merupakan suatu keadaan bergantung secara fisik pada suatu obat bius. Pada umumnya, kecanduan menambah toleransi terhadap suatu obat bius. Ketergantungan fisik dan psikologis dan menambah pula gejala-gejala pengasingan diri dari masyarakat sekitar, apabila obat bius tidak dihentikan.²⁵

Di pihak lain, Kusumadewi menyatakan bahwa seseorang yang mengalami kecanduan biasa menggunakan waktu 2 hingga 10 jam per minggu untuk bermain *Game Online*. Sementara itu Young menyatakan bahwa seseorang yang kecanduan *Game Online* menghabiskan waktu selama 39 jam per minggu untuk bermain *Game Online*. Teori lain menyatakan bahwa kecanduan *Game Online* dapat dilihat dari penggunaan waktu selama rata-rata 20 sampai 25 jam per minggu.²⁶

Senada dengan pendapat J.P Chaplin, Sarafino menyatakan bahwa kecanduan disebut sebagai kondisi yang dihasilkan dengan mengonsumsi zat alami atau zat sintesis secara berulang-ulang sehingga seseorang menjadi ketergantungan secara fisik atau secara psikologis. Ketergantungan psikologis berkembang melalui proses belajar dengan penggunaan secara berulang-ulang. Ketergantungan secara psikologis yaitu keadaan seseorang yang merasa terdorong menggunakan sesuatu untuk mendapatkan efek yang dapat membuat individu merasa senang.²⁷

Menurut Brian dan Wiemer kecanduan terhadap *Game Online* memberikan dampak negative dalam kegagalan

²⁵Okto Dinata, "Hubungan Kecanduan Game Online Clash of Clans Terhadap Perilaku Sosial", Vol. 4 No. 9 (2017), p. 1–15..

²⁶Rosi Kusumawati et al., "Perbedaan Tingkat Kecanduan (Adiksi) Games Online Pada Remaja Ditinjau Dari Gaya Pengasuhan", Vol. 8 No. 1 (2017), p. 88–99, (On-line), tersedia di: <http://ejournal.unp.ac.id/index.php/psikologi/article/view/7955> (2017).

²⁷Okto Dinata, *Loc.Cit.*

pendidikan permasalahan keluarga dan permasalahan pertemanan.²⁸

Kecanduan berasal dari kata candu yang berarti sesuatu yang membuat seseorang ingin melakukannya secara terus menerus. Istilah kecanduan pada awalnya digunakan untuk yang mengacu pada penggunaan obat-obatan dan alkohol yang eksefif. Tetapi dalam beberapa tahun belakangan ini, istilah tersebut meluas sehingga orang-orang secara umum menyebut kecanduan pada perilaku merokok, makan, berbelanja, *Game Online* dan yang lainnya.

Kecanduan merupakan suatu perilaku yang tidak sehat dan berlangsung secara terus menerus yang sulit untuk dihentikan oleh penderita. Perilaku yang tidak sehat dapat menyebabkan kerugian pada individu atau penderita tersebut dan perilaku seperti ini dapat dilihat pada pemain *Game Online*. Kecanduan *Game Online* dapat disebabkan oleh ketersediaan dan bertambahnya jenis-jenis game di pasaran yang semakin pesat dengan perkembangan teknologi. Kecanduan *Game Online* dapat dikategorikan yaitu sebagai berikut :

1. Tidak mampu mengontrol suatu perilaku.
2. Berlanjutnya suatu perilaku yang berulang-ulang dan menimbulkan dampak negatif.²⁹

Berdasarkan dari beberapa pengertian di atas, peneliti dapat menyimpulkan bahwa kecanduan adalah suatu keadaan bergantung pada sesuatu yang dilakukan secara terus menerus atau berulang-ulang.

2. Fisiologi Kecanduan

Adiksi internet dapat dideskripsikan sebagai suatu gangguan kontrol pada hasrat atau keinginan untuk mengakses internet tanpa melibatkan penggunaan obat atau suatu zat aditif. Secara patologi kecanduan internet sangat mirip dengan kecanduan terhadap *Game Online* atau judi.

²⁸Rosi Kusumawati et al., *Loc.Cit.*

²⁹Okto Dinata, “Hubungan Kecanduan Game Online Clash of Clans Terhadap Perilaku Sosial”, Vol. 4 No. 9 (2017), p. 15.,

Bentuk kecanduan internet diantaranya yaitu ketagihan bermain game, mengakses situs porno, chatting, mengakses informasi dan aplikasi lainnya.

Menurut Lee Terdapat empat komponen indikator kecanduan *Game Online*, yaitu *excessive use*, *withdrawal symptoms*, *tolerance* dan *negative repercussions*. *Excessive use* terjadi ketika bermain *Game Online* menjadi aktivitas yang sangat penting dalam kehidupan seseorang. Komponen ini mendominasi pikiran individu (preokupasi atau gangguan kognitif), perasaan (merasa sangat butuh) dan tingkah laku (kemunduran dalam perilaku sosial). *Tolerance* merupakan proses dimana terjadinya peningkatan jumlah penggunaan *Game Online* untuk mendapatkan efek perubahan dari mood. Kepuasan yang diperoleh dalam menggunakan *Game Online* akan menurun apabila digunakan secara terus menerus dalam jumlah waktu yang sama. Pemain tidak akan memperoleh kepuasan yang sama seperti pada saat pertama kali sebelum pemain mencapai waktu yang lama. Oleh karena itu, untuk mendapatkan kepuasan yang sama seperti awal bermain maka jumlah permainan selalu ditingkatkan agar tidak terjadi toleransi. *Withdrawal symptoms* yaitu perasaan yang tidak menyenangkan yang timbul akibat penggunaan *Game Online* dibatasi atau dihentikan. Dampak dari dibatasinya kegiatan bermain *Game Online* ini akan berpengaruh pada fisik pemain. Hubungan perasaan dan fisik pemain yaitu seperti pusing dan insomnia, selain itu gejala ini juga dapat berpengaruh terhadap psikologisnya. Komponen *negative repercussions* akan mengarah ke dampak negative yang akan dirasakan oleh pengguna *Game Online* terhadap lingkungan disekelilingnya. Selain itu komponen ini juga berdampak negative terhadap pekerjaan, hobi, pendidikan, kesehatan, dan juga terhadap kehidupan sosial pengguna.³⁰

³⁰Ibid.

3. Faktor-Faktor Penyebab Kecanduan *Game Online*

Yee menyatakan terdapat lima faktor motivasi seseorang bermain game, yaitu:

- a. *Relationship*, yaitu adanya suatu keinginan individu untuk berinteraksi dan melakukan hubungan keakraban karena dianggap memiliki frekuensi sama sehingga memudahkan untuk berinteraksi.
- b. *Manipulation*, yaitu adanya suatu keinginan dari individu untuk berbuat curang kepada pemain lain agar dapat memberikan kepuasan untuk diri sendiri.
- c. *Immersion*, pemikiran dari suatu individu agar menjadi tokoh yang ada di dalam game tersebut.
- d. *Escapism*, dimiliki oleh pemain yang ingin menghindari dari suatu permasalahan di dunia nyata agar dapat melampiaskan permasalahan yang sedang terjadi.
- e. *Achievement*, yaitu memiliki keinginan yang kuat dalam melakukan permainan karena senang dengan hal-hal yang cenderung mengenai bahasan virtual.³¹

C. Prestasi Belajar

1. Definisi Prestasi

Menurut Mas'ud menyatakan bahwa prestasi merupakan apa yang telah diciptakan, hasil pekerjaan yang menyenangkan hati yang mendapatkannya dengan jalan keuletan. Senada dengan pendapat tersebut, Nasrun Harahap menyatakan bahwa prestasi merupakan penilaian pendidikan mengenai perkembangan dan kemajuan siswa yang berkenaan dengan penguasaan bahan pelajaran yang disajikan kepada mereka serta nilai-nilai yang terdapat dalam kurikulum. Di pihak lain Jean Waston menyatakan bahwa kebutuhan berprestasi merupakan salah satu kebutuhan dasar manusia. Kebutuhan tersebut merupakan

³¹ Azmi Izzatul Dritte Fauhatu, *Loc.Cit.*

kebutuhan psikologis atau kebutuhan integrasi yang dimiliki oleh setiap orang.³²

Berdasarkan definisi-definisi di atas, peneliti dapat menyimpulkan bahwa prestasi adalah sesuatu yang diperoleh dengan kerja keras dan ulet.

2. Definisi Belajar

Menurut Slameto menyatakan bahwa belajar merupakan suatu proses usaha yang dilakukan seseorang untuk mendapatkan suatu perubahan tingkah laku yang baru secara keseluruhan, sebagai hasil pengalamannya sendiri dalam interaksi dengan lingkungannya. Senada dengan pendapat tersebut Asmani menyatakan bahwa belajar merupakan proses mencari ilmu untuk mengubah diri dengan baik, sesuai dengan tingkat keilmuan yang dicapai.³³

Di pihak lain, Sutikno menyatakan bahwa belajar adalah proses orang memperoleh berbagai kecakapan, keterampilan dan sikap. Dapat juga diartikan, bahwa belajar itu adalah suatu proses usaha yang dilakukan oleh seseorang untuk mendapatkan suatu perubahan tingkah laku yang baru secara keseluruhan sebagai hasil pengalamannya dalam interaksi dengan lingkungan.³⁴ Senada dengan pendapat tersebut, Fajar juga menyatakan bahwa belajar merupakan suatu proses perubahan dalam diri seseorang yang ditampakan dalam bentuk peningkatan kualitas dan kuantitas tingkah laku seperti peningkatan pengetahuan, kecakapan, daya pikir, sikap dan kebiasaan.³⁵

³²Endro Sujatmoko, "Hubungan Kecanduan Bermain *Game Online* Dengan Prestasi Belajar Siswa/Siswi Di SMK Negeri 7 Samarinda", (Sekolah Tinggi Ilmu Kesehatan Muhammadiyah Samarinda, 2015).

³³Umar Wirantasa, "Pengaruh Kedisiplinan Siswa Terhadap Prestasi", Vol. 7 No. 1 (2017), p. 83–95,.

³⁴Siwi Puji Astuti, "Pengaruh Kemampuan Awal Dan Minat Belajar", Vol. 5 No. 1 (2015), p. 68–75,.

³⁵Mustakim, "Peningkatan Hasil Belajar Matematika Materi Bangun Datar Segiempat Melalui Model Pembelajaran Elpsa Dengan Permainan Ksd Bagi Siswa Kelas VII A SMP Negeri Patean Kendal Semester 2 Tahun Pelajaran 2015/2016", No. 1 (2016).

Berdasarkan dari definisi-definisi di atas, peneliti dapat menyimpulkan bahwa belajar adalah suatu usaha seseorang untuk meningkatkan pengetahuan, perubahan sikap, tingkah laku dan daya pikir seseorang.

3. Definisi Prestasi Belajar

Poerwanto menyatakan bahwa prestasi belajar yaitu hasil yang dicapai oleh seseorang dalam usaha belajar sebagaimana yang dinyatakan dalam raport. Senada dengan pendapat tersebut, Winkel mengatakan bahwa prestasi belajar merupakan suatu bukti keberhasilan belajar atau kemampuan seorang siswa dalam melakukan kegiatan belajar sesuai dengan bobot yang dicapainya. Di pihak lain Nasution S juga menyatakan bahwa prestasi belajar yaitu kesempurnaan yang dicapai seseorang dalam berfikir, merasa dan berbuat. Prestasi belajar dikatakan sempurna apabila memenuhi tiga aspek yaitu : kognitif, afektif dan psikomotorik.³⁶

Prestasi belajar merupakan perubahan kemampuan dan keterampilan yang dimiliki peserta didik setelah mengikuti proses belajar mengajar dalam waktu tertentu baik berupa perubahan tingkah laku, keterampilan dan pengetahuan. Menurut Marsun dan Martaniah menyatakan bahwa prestasi belajar merupakan hasil kegiatan belajar, yaitu sejauh mana peserta didik menguasai bahan pelajaran yang diajarkan, yang diikuti oleh munculnya perasaan puas bahwa ia telah melakukan sesuatu dengan baik.³⁷

Kingsley membagi tiga jenis prestasi belajar yaitu : (1) Keterampilan dan kebiasaan, (2) Pengetahuan dan pengajaran, (3) Sikap dan cita-cita.³⁸ Menurut Hamalik yaitu prestasi belajar yang berupa adanya perubahan sikap dan tingkah laku setelah menerima pelajaran atau setelah

³⁶Ghullam Hamdu. Lisa Agustina, "Pengaruh Motivasi Belajar Siswa Terhadap Prestasi Belajar IPA Di Sekolah Dasar", Vol. 12, no. 1 (2011), p. 83.,

³⁷Siwi Puji Astuti, *Loc.Cit.*

³⁸Maulidar et al., *Loc.Cit.*

mempelajari sesuatu. Mulyasa menyatakan bahwa prestasi belajar pada hakikatnya merupakan usaha sadar yang dilakukan untuk memenuhi kebutuhannya. Dapat dikatakan prestasi belajar yaitu tingkat kemampuan siswa dalam menerima, menolak, dan memperoleh sesuatu dari hasil belajar mengajar.³⁹

Dalam perspektif islam, prestasi belajar dijelaskan dalam Al-Qur'an Surat Al Mujadilah ayat 11 dijelaskan bahwa:

يَا أَيُّهَا الَّذِينَ آمَنُوا إِذَا قِيلَ لَكُمْ تَقَسَّحُوا فِي الْمَجَالِسِ فَافْسَحُوا يَفْسَحَ اللَّهُ لَكُمْ وَإِذَا قِيلَ انشُرُوا فَانْشُرُوا يَرْفَعِ اللَّهُ الَّذِينَ آمَنُوا مِنْكُمْ وَالَّذِينَ أُوتُوا الْعِلْمَ دَرَجَاتٍ وَاللَّهُ بِمَا تَعْمَلُونَ خَبِيرٌ ۝ ۱۱

Artinya : *“Wahai orang-orang yang beriman! Apabila dikatakanmu, ‘Berilah kelapangan di dalam majelis-majelis,’ maka lapangkanlah, niscaya Allah akan memberi kelapangan untukmu. Dan apabila dikatakan, ‘Berdirilah kamu,’ maka berdirilah, niscaya Allah akan mengangkat (derajat) orang-orang yang beriman diantaramu dan orang-orang yang diberi ilmu beberapa derajat. Dan Allah Maha Teliti apa yang kamu kerjakan.” (Q.S Al Mujadilah: 11)*

Dari ayat di atas telah dijelaskan bahwa Allah akan menaikkan derajat orang-orang berilmu baik di dunia maupun di akhirat. Berdasarkan definisi-definisi diatas, peneliti dapat menyimpulkan bahwa prestasi belajar adalah hasil belajar seseorang yang diperoleh dengan usaha, kerja keras dan ulet.

4. Faktor-Faktor yang Mempengaruhi Prestasi :

1. Faktor internal, adalah faktor-faktor yang terdapat dalam diri seseorang. Yang termasuk ke dalam faktor internal yaitu :

³⁹Emy Untari, “Pengembangan Kemampuan Komunikasi Matematik Siswa SMP Dengan MEAs”, Vol. 8 No. 1 (2017), p. 35–42, (On-line), tersedia di: <http://ejournal.radenintan.ac.id/index.php/al-jabar/article/view/952/904> (2017).

- a. Faktor fisiologis, yaitu keadaan jasmani baik yang bersifat bawaan maupun yang bukan bawaan.
- b. Faktor psikologis, yaitu keadaan rohani atau psikis yang meliputi faktor intelektualitas yaitu :
 - 1) Intelegen,
 - 2) Bakat khusus, yaitu suatu kemampuan individu yang menonjol dalam suatu bidang tertentu.

Serta faktor-faktor intelektualitas seperti :

- 1) Minat, yaitu rasa suka atau ketertarikan terhadap sesuatu yang muncul dari dalam diri sendiri tanpa ada orang yang menyuruh.
- 2) Motivasi, yaitu suatu dorongan pada seseorang dalam melakukan sesuatu untuk mencapai kesuksesan.
- 3) Sikap atau kepribadian
2. Faktor eksternal, yaitu faktor yang berasal dari luar seseorang, diantaranya yaitu :
 - a. Faktor sosial, meliputi keluarga, masyarakat dan sekolah.
 - b. Faktor ekonomi
 - c. Faktor budaya, seperti adat istiadat, kesenian.
 - d. Faktor lingkungan fisik.
 - e. Faktor spiritual.⁴⁰

D. Hubungan Kecanduan *Game Online* dengan Prestasi Belajar

Kecanduan *Game Online* merupakan ketidakmampuan seseorang untuk mengontrol tindakannya dalam memainkan *Game Online* yang mempengaruhi prestasi belajar khususnya pada mahasiswa. Pola perilaku dapat dilihat dari bagaimana mereka melalaikan kegiatan di kampus dan nilai IP yang mereka dapatkan. Biasanya seseorang yang telah kecanduan tidak menyadari bahwa dirinya adalah pecandu *Game Online*. Kecanduan internet sebagaimana kecanduan obat-obatan, alcohol dan judi akan mengakibatkan kegagalan akademis.

⁴⁰Satria Arif Putra P, *Loc.Cit.*

Kegagalan akademis akan mempengaruhi prestasi akademis mahasiswa. Mahasiswa yang berprestasi akan menggunakan internet secara sehat dan wajar sehingga tidak melalaikan kegiatan-kegiatannya, begitu pula dengan sebaliknya.

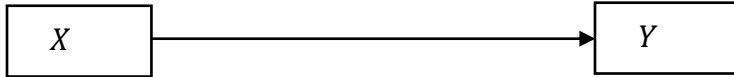
Pengguna internet yang sehat yaitu seseorang yang menggunakan internet secara wajar untuk berhubungan dengan teman melalui komunikasi elektronik atau menggunakan internet sebagai sarana mencari informasi yang dibutuhkan, artinya golongan ini dapat memadukan kehidupan nyata dengan dunia *cyberspace*. Pengguna internet yang tidak sehat yaitu seseorang yang memisahkan antara kehidupan nyata dengan dunia *cyberspace*, ini berarti aktivitas *cyberspace* menjadi dunia tersendiri, tidak berkomunikasi dengan orang lain dalam kehidupannya.

Seorang pakar psikologi di Amerika, David Greenfield menemukan sekitar 6% dari pengguna internet khususnya pelajar dan mahasiswa mengalami kecanduan. Para pelajar tersebut mempunyai gejala yang hampir serupa dengan kecanduan obat bius, yaitu lupa waktu dalam bermain internet dikarenakan mereka menemukan suatu kepuasan di internet yang tidak mereka dapatkan di dunia nyata. Kebanyakan mereka terperangkap pada aktivitas negative seperti *Game Online*. Kecanduan *Game Online* menyebabkan persoalan dalam prestasi belajar mahasiswa. Mahasiswa akan mengalami penurunan motivasi dalam belajar sehingga mereka akan melupakan tugas-tugasnya. Mahasiswa juga akan boros kuliah karena waktunya tersita hanya untuk bermain *Game Online*.

E. Kerangka Berfikir

Kerangka berfikir merupakan model konseptual mengenai teori yang berhubungan dengan berbagai faktor yang akan diteliti sebagai masalah penting. Dalam penelitian ini terdapat variabel bebas (*X*), yaitu *Game Online Mobile Legends* dan variabel terikat (*Y*) yaitu prestasi belajar.

Hubungan antara variabel bebas dengan variabel terikat dapat ditunjukkan dalam bagan berikut ini :



Gambar 2.1
Sketsa Kerangka Berfikir

Keterangan :

X : *Game Online Mobile Legends*

Y : Prestasi belajar

F. Hipotesis

1. Hipotesis Penelitian

Hipotesis penelitian merupakan jawaban sementara terhadap rumusan masalah penelitian. Hipotesis dalam penelitian ini adalah :

H_0 : tidak terdapat hubungan antara tingkat kecanduan *Game Online Mobile Legends* dengan prestasi belajar mahasiswa pendidikan matematika angkatan 2017

H_1 : terdapat hubungan antara tingkat kecanduan *Game Online Mobile Legends* dengan prestasi belajar mahasiswa pendidikan matematika angkatan 2017.

2. Hipotesis Statistik

$$H_0 : \rho = 0$$

$$H_1 : \rho \neq 0$$

BAB III

METODE PENELITIAN

A. Waktu dan Tempat Penelitian

1. Tempat Penelitian

Penelitian ini dilaksanakan di Fakultas Tarbiyah dan Keguruan Universitas Islam Negeri Raden Intan Lampung pada mahasiswa Pendidikan Matematika angkatan 2017.

2. Waktu Penelitian

Waktu yang digunakan peneliti untuk mengadakan penelitian yaitu pada Tahun Ajaran 2020/2021.

B. Pendekatan dan Jenis Penelitian

Metode penelitian merupakan cara ilmiah untuk memperoleh data dengan tujuan dan kegunaan tertentu. Dalam melakukan penelitian ada empat aspek yang harus diperhatikan yaitu cara ilmiah, data, tujuan dan kegunaan.⁴¹ Jenis penelitian ini termasuk kedalam penelitian kuantitatif dengan menggunakan pendekatan korelasional.

C. Populasi, Sampel dan Teknik Sampling

1. Populasi

Populasi merupakan keseluruhan objek yang akan diteliti.⁴² Populasi juga disebut sebagai wilayah generalisasi yang terdiri dari obyek atau subyek yang memiliki karakteristik yang ditetapkan peneliti untuk diteliti dan diambil kesimpulan.⁴³ Populasi dalam penelitian ini adalah seluruh angkatan 2017 pendidikan matematika Universitas Islam Negeri Raden Intan Lampung yang bermain *Game Online*.

⁴¹Sugiyono, *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif Dan R&D*, ke-22 (Bandung: ALFABETA, 2015).

⁴²Syahrum and Salim, "Metodologi Penelitian Kuantitatif.Pdf", 2009.

⁴³Sugiyono, *Loc.Cit*.

2. Sampel

Sampel yaitu bagian dari populasi yang menjadi objek penelitian.⁴⁴ Sampel juga diartikan sebagai sebagian yang diambil dari populasi dan diambil dengan menggunakan teknik-teknik tertentu. Sampel dalam penelitian ini yaitu 55 mahasiswa pendidikan matematika angkatan 2017 yang bermain *Game Online Mobile Legends*.

3. Teknik Sampling

Teknik sampling merupakan teknik dalam pengambilan sampel. Teknik sampling yang digunakan dalam penelitian dengan teknik sampling purposive. Sampling purposive merupakan teknik penentuan sampel dengan tujuan tertentu. Cara yang digunakan yaitu dengan membagikan kuesioner (angket) yang berisi pertanyaan mengenai *Game Online Mobile Legends* kepada mahasiswa pendidikan matematika Universitas Islam Negeri Raden Intan Lampung.

D. Variabel Penelitian

Adapun variabel dalam penelitian ini adalah :

1. Variabel bebas (*independent variabel*) yaitu variabel yang cenderung mempengaruhi. Maka variabel bebas dalam penelitian ini adalah *Game Online Mobile Legends* (X).
2. Variabel terikat (*dependent variabel*) yaitu variabel yang cenderung dipengaruhi oleh variabel bebas. Maka variabel terikat dalam penelitian ini adalah hasil prestasi (Y).

E. Teknik Pengumpulan Data

Pengumpulan data merupakan hal terpenting dalam suatu penelitian, karena tujuan penelitian adalah untuk mendapatkan data. Pengumpulan data dilakukan dengan berbagai cara berikut ini :

⁴⁴Syahrum and Salim, *Loc.Cit.*

1. Kuesioner (Angket)

Kuesioner merupakan teknik pengumpulan data yang dilakukan dengan cara membagikan seperangkat pertanyaan atau pernyataan tertulis kepada responden untuk dijawab.⁴⁵ Menurut pendapat Hadjar angket atau kuesioner merupakan suatu daftar pertanyaan atau pernyataan mengenai topik tertentu yang diberikan kepada subjek baik secara individual maupun kelompok untuk memperoleh informasi tertentu.⁴⁶ Angket yang dibagikan kepada responden untuk mengumpulkan data mengenai *Game Online Mobile Legends*. Angket ini dibuat sendiri oleh peneliti yang berisi tentang identitas responden, tahun berapa mulai bermain *Game Online*, intensitas bermain *Game Online*, intensitas belajar dan nilai IPK.

2. Dokumentasi

Dokumentasi merupakan kegiatan untuk mencari informasi catatan peristiwa di masa lampau. Dokumentasi dapat berbentuk tulisan, gambar ataupun karya-karya dalam bentuk monumental lainnya.⁴⁷ Hasil penelitian akan dapat lebih dipercaya apabila dilengkapi oleh hasil dokumentasi. Teknik ini dilakukan oleh peneliti untuk mendapatkan data-data mengenai responden.

F. Instrumen Penelitian

Instrumen penelitian merupakan alat yang digunakan untuk mengumpulkan data penelitian. Adapun instrumen penelitian dalam penelitian ini disajikan dalam tabel berikut :

⁴⁵Sugiyono, *Loc.Cit.*

⁴⁶Syahrum and Salim, *Loc.Cit.*

⁴⁷Sugiyono, *Loc.Cit.*

Tabel 3.1
Instrumen Penelitian dan Tujuan Penelitian

No	Jenis Instrumen	Tujuan	Sasaran
1.	Kuesioner mengenai <i>Game Online Mobile Legends</i>	Untuk mengetahui intensitas bermain <i>Game Online Mobile Legends</i>	Seluruh mahasiswa pendidikan matematika yang bermain <i>Game Online</i>

G. Pengujian Instrumen Penelitian

Sebuah instrument dikatakan baik apabila memenuhi ketentuan yang dibutuhkan. Oleh karena itu, sebelum instrumen digunakan harus diujikan oleh validator terlebih dahulu. Instrumen tersebut harus memenuhi beberapa ketentuan seperti uji validitas, uji reliabilitas. Uji validitas dan reliabilitas digunakan untuk menguji kuesioner atau angket.

1. Uji Validitas

Uji validitas adalah uji ketepatan atau kecermatan dalam mengukur sesuai dengan fungsi ukurnya.⁴⁸ Dalam penelitian ini menggunakan validitas isi (*content validity*). Validitas isi berkaitan dengan isi instrumen yang akan diuji.⁴⁹ Menurut peneliti rumus korelasi *product moment* dengan angka kasar (r_{xy}) tepat digunakan untuk menguji ketepatan pada angket ini. Rumus korelasi *product moment* adalah sebagai berikut :

$$r_{xy} = \frac{n \sum_{i=1}^n X_i Y_i - \sum_{i=1}^n X_i \cdot \sum_{i=1}^n Y_i}{\sqrt{[n \sum_{i=1}^n Y_i^2 - (\sum_{i=1}^n Y_i)^2][n \sum_{i=1}^n X_i^2 - (\sum_{i=1}^n X_i)^2]}}$$

⁴⁸Muhammad Fadhli Rusydi Ananda, *Statistika Pendidikan : Teori Dan Praktik Dalam Pendidikan*, vol. 11 2018.

⁴⁹Suharsimi Arikunto, *Dasar-Dasar Evaluasi Pendidikan*, ke-3 (Jakarta: Bumi Aksara, 2018).

Keterangan :

r_{xy} = koefisien korelasi antara variabel X dan Y

n = jumlah responden

X_i = skor setiap butir soal

Y_i = skor total

2. Uji Reliabilitas

Reliabilitas berhubungan dengan kepercayaan. Suatu tes bisa dikatakan memiliki tingkat kepercayaan yang tinggi apabila tes tersebut mampu memberikan hasil yang tetap dan tidak berubah-ubah. Konsistensi data angket dapat dihitung menggunakan rumus *Alpha Cornbach*, penggunaan rumus ini disesuaikan dengan teknik skoring yang dilakukan pada setiap butir instrument. Rumus *Alpha Cornbach* yaitu :

$$r_{11} = \left[\frac{k}{k-1} \right] \left[1 - \frac{\sum s_b^2}{s_t^2} \right]$$

Keterangan :

r_{11} = koefisien reliabilitas instrument

k = jumlah butir angket

1 = bilangan konstan

$\sum s_b^2$ = jumlah varians butir

s_t^2 = varians total

H. Teknik Analisis Data

1. Uji Normalitas

Uji normalitas bertujuan untuk mengetahui apakah sampel yang diambil berasal dari populasi yang berdistribusi normal atau tidak. Apabila pengujian normal, maka hasil perhitungan statistic dapat digeneralisasikan pada populasinya. Uji normalitas dalam penelitian ini menggunakan bantuan program *SPSS 24.0*. Dalam penelitian ini uji normalitas digunakan uji *Kolmogorov sminov*, kriterianya adalah signifikansi untuk uji dua sisi hasil perhitungan lebih besar dari 0,05 berarti berdistribusi normal.

2. Uji Linearitas

Salah satu asumsi dari analisis regresi adalah linearitas. Maksudnya apakah garis regresi antara X dan Y membentuk garis linear (garis lurus) atau tidak. Jika tidak linear maka analisis regresi tidak dapat dilanjutkan. Uji linearitas pada penelitian ini menggunakan teknik uji *SPSS 24.0* Hubungan antara variabel bebas dengan variabel terikat dikatakan linear apabila signifikansi lebih besar dari 0,05.

3. Korelasi Product Moment

Regresi dan korelasi merupakan analisis untuk menelaah hubungan antara dua peubah variable pengukuran. Dengan kata lain terdapat dua macam hubungan antara dua atau lebih variable, yaitu bentuk hubungan dan keeratan hubungan, apabila ingin mengetahui bentuk hubungan dua variable atau lebih maka digunakan analisis regresi, apabila ingin melihat keeratan hubungan maka digunakan analisis korelasi.⁵⁰ Dalam penelitian ini, peneliti ingin mengetahui keeratan tingkat kecanduan *Game Online* dengan prestasi belajar mahasiswa pendidikan matematika angkatan 2017 Fakultas Tarbiyah dan Keguruan Universitas Islam Negeri Raden Intan Lampung maka digunakan analisis korelasi.

Uji korelasi product moment pada penelitian ini menggunakan bantuan program *SPSS 24.0* uji korelasi digunakan untuk mengetahui tinggi dan rendahnya korelasi antara variabel bebas (X) dan variabel terikat (Y) maka dapat dilihat pada tabel interpretasi nilai r . Dengan melihat tabel tersebut dapat diketahui hasil perhitungan korelasi masuk dalam kategori jawaban yang mana.

⁵⁰ Achi Rinaldi et al., *Statistika Inferensial Untuk Ilmu Sosial Dan Pendidikan*, Ke-1 (Bandar Lampung: PT Penerbit IPB Press, 2020).

Tabel 3.2
Interpretasi Nilai Koefisien Korelasi (r)⁵¹

Nilai r	Interpretasi
$0,8 \leq r \leq 1$	Korelasi Sangat Kuat
$0,6 \leq r < 0,8$	Korelasi Kuat
$0,4 \leq r < 0,6$	Korelasi Sedang
$0,2 \leq r < 0,4$	Korelasi Rendah
$0 \leq r < 0,2$	Korelasi Sangat Rendah



⁵¹ Hangga Mula Kurnia et al., “Nilai Maksimum Dari Koefisien Korelasi”, 2013.



BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN

A. Analisis Data Hasil Uji Coba Angket

Uji coba angket dilakukan pada mahasiswa Pendidikan matematika Angkatan 2018 Universitas Islam Negeri Raden Intan Lampung yang berjumlah 30 mahasiswa. Angket yang diberikan adalah pernyataan-pernyataan mengenai *Game Online* yang berjumlah 30 angket. Berdasarkan hasil data uji coba angket, selanjutnya peneliti melakukan analisis meliputi uji validitas dan uji reliabilitas.

1. Uji Validitas

Uji validitas dalam penelitian ini dilakukan oleh tiga validator, yaitu 3 dosen Pendidikan Matematika Universitas Islam Negeri Raden Intan Lampung, uji validasi ini dilakukan untuk mengetahui kesesuaian antara indikator kecanduan *Game Online*. Hasil uji validitas angket dapat dilihat pada table 4.1 berikut ini:

Tabel 4.1
Hasil Analisis Uji Validitas Angket

No	r_{hitung}	r_{tabel}	Hasil	Keputusan
1	0,388	0,374	$r_{hitung} > r_{tabel}$	Valid
2	0,368	0,374	$r_{hitung} < r_{tabel}$	Invalid
3	0,428	0,374	$r_{hitung} > r_{tabel}$	Valid
4	0,594	0,374	$r_{hitung} > r_{tabel}$	Valid
5	0,418	0,374	$r_{hitung} > r_{tabel}$	Valid
6	0,537	0,374	$r_{hitung} > r_{tabel}$	Valid
7	0,466	0,374	$r_{hitung} > r_{tabel}$	Valid
8	0,417	0,374	$r_{hitung} > r_{tabel}$	Valid
9	0,746	0,374	$r_{hitung} > r_{tabel}$	Valid
10	0,432	0,374	$r_{hitung} > r_{tabel}$	Valid
11	0,542	0,374	$r_{hitung} > r_{tabel}$	Valid
12	0,418	0,374	$r_{hitung} > r_{tabel}$	Valid

No	r_{hitung}	r_{tabel}	Hasil	Keputusan
13	0,550	0,374	$r_{hitung} > r_{tabel}$	Valid
14	0,649	0,374	$r_{hitung} > r_{tabel}$	Valid
15	0,518	0,374	$r_{hitung} > r_{tabel}$	Valid
16	0,339	0,374	$r_{hitung} < r_{tabel}$	Invalid
17	0,199	0,374	$r_{hitung} < r_{tabel}$	Invalid
18	0,597	0,374	$r_{hitung} > r_{tabel}$	Valid
19	0,416	0,374	$r_{hitung} > r_{tabel}$	Valid
20	0,519	0,374	$r_{hitung} > r_{tabel}$	Valid
21	0,596	0,374	$r_{hitung} > r_{tabel}$	Valid
22	0,767	0,374	$r_{hitung} > r_{tabel}$	Valid
23	0,438	0,374	$r_{hitung} > r_{tabel}$	Valid
24	-0,25	0,374	$r_{hitung} < r_{tabel}$	Invalid
25	0,383	0,374	$r_{hitung} > r_{tabel}$	Valid
26	0,342	0,374	$r_{hitung} < r_{tabel}$	Invalid
27	0,461	0,374	$r_{hitung} > r_{tabel}$	Valid
28	0,410	0,374	$r_{hitung} > r_{tabel}$	Valid
29	0,596	0,374	$r_{hitung} > r_{tabel}$	Valid
30	0,618	0,374	$r_{hitung} > r_{tabel}$	Valid

Berdasarkan tabel 4.1 dapat diketahui bahwa 30 butir angket yang dibagikan kepada 30 mahasiswa uji coba terdapat 5 butir angket yang dinyatakan tidak valid, yaitu nomor 2, 16, 17, 24 dan 26 karena nilai $r_{hitung} < r_{tabel}$. Dan soal yang tidak valid tidak layak digunakan untuk penelitian.

2. Uji Reliabilitas

Uji Reliabilitas yang peneliti lakukan menggunakan rumus *Alpha Cornbach*. Hasil uji reliabilitas butir angket dapat dilihat pada tabel 4.2 berikut ini:

Tabel 4.2
Hasil Analisis Uji Reliabilitas

r_{hitung}	r_{tabel}	Hasil	Keputusan
0,868	0,367	$r_{hitung} > r_{tabel}$	Reliabel

Uji reliabilitas dihitung dengan program aplikasi *Microsoft Excel* diperoleh hasil $r_{11} = 0,868$ dikonsultasikan dengan nilai r Product Moment dengan $dk = N - 1 = 30 - 1 = 29$ dengan nilai signifikan 0,05 maka di dapat $r_{tabel} = 0,367$ r_{11} lebih besar dari r_{tabel} yaitu $0,868 > 0,367$. Dengan demikian instrument angket tersebut dikatakan reliabel.

Rangkuman hasil uji validitas dan uji reliabilitas dapat dilihat pada tabel 4.3 berikut ini:

Tabel 4.3
Kesimpulan Analisis Uji Coba Angket

No	Validitas	Reliabilitas	Kesimpulan
1, 3, 4, 5, 6, 7, 8, 9, 10, 11, 12, 13, 14, 15, 18, 19, 20, 21, 22, 23, 25, 27, 28, 29 dan 30	Valid	Reliabel	Digunakan
2, 16, 17, 24 dan 26	Invalid		Tidak Digunakan

B. Data Amatan Kecanduan *Game Online* dan Prestasi Belajar

Setelah angket di uji coba, selanjutnya dibagikan kepada mahasiswa Pendidikan Matematika Angkatan 2017 Fakultas Tarbiyah dan Keguruan Universitas Islam Negeri Raden Intan Lampung. Hasil amatan kecanduan *Game Online* dan prestasi belajar dapat dilihat pada table dibawah ini:

Tabel 4.4
Hasil Amatan Kecanduan *Game Online* dan Prestasi Belajar

Kel	X_{max}	X_{min}	Ukuran Tendensi Sentral			Ukuran Variasi Kelompok
			\bar{X}	M_o	M_e	St. Dev
KGO	79	58	67,78	72	71	5,603
Prestasi	3,69	3,01	3,394	3,42	3,41	0,154

Keterangan:

KGO : Kecanduan *Game Online*

Prestasi : Prestasi belajar mahasiswa (IPK)

Setelah diperoleh hasil, langkah selanjutnya yaitu melakukan uji normalitas dan uji linearitas sebagai uji prasyarat korelasi product moment.

1. Uji Normalitas

Uji normalitas merupakan uji prasyarat untuk melakukan uji korelasi, uji normalitas juga digunakan untuk mengetahui apakah sampel berasal dari populasi yang berdistribusi normal. Uji normalitas pada penelitian ini menggunakan bantuan program aplikasi SPSS 24.0 Uji normalitas disajikan dalam tabel 4.5 dibawah ini:

Tabel 4.5
Hasil Uji Normalitas

	Kolmogorov-Smirnov ^a		
	Statistic	Df	Sig.
KGO	.116	55	.065
PRESTASI	.115	55	.066

Dari tabel 4.5 di atas dapat diketahui bahwa nilai sig lebih besar dari 0,05 sehingga H_0 diterima yang berarti sampel berdistribusi normal.

2. Uji Linearitas

Uji linieritas digunakan untuk melihat apakah dua variabel mempunyai hubungan yang linear atau tidak secara signifikan. Uji ini biasanya digunakan sebagai uji prasyarat dalam analisis korelasi maupun regresi linear. Hasil nilai *Deviation from Linearity* pada tabel *Anova*, dengan kriteria yaitu :

H_0 : Jika nilai signifikan $\geq 0,05$ maka terdapat hubungan yang linear.

H_1 : Jika nilai signifikan $< 0,05$ maka tidak terdapat hubungan yang linear.⁵²

Hasil uji linearitas dapat dilihat pada tabel 4.6 berikut ini:

Tabel 4.6
Hasil Uji Linearitas

ANOVA Table							
			Sum of Squares	df	Mean Square	F	Sig.
PRESTA SI * KGO	Between Groups	(Combined)	.577	19	.030	1.520	.139
		Linearity	.121	1	.121	6.030	.019
		Deviation from Linearity	.457	18	.025	1.269	.265
	Within Groups		.700	35	.020		
	Total		1.277	54			

Berdasarkan data pada tabel 4.6 dapat diketahui bahwa nilai uji linearitas pada variabel kecanduan *Game Online* dan prestasi belajar yaitu, yang berarti lebih besar dari nilai 0,05 sehingga H_0 diterima yang berarti terdapat hubungan yang linear antara kecanduan *Game Online* dengan prestasi belajar mahasiswa.

⁵² Ninik Rahayu Ashadii and Sutarsih Suhaeb, "Hubungan Pemanfaatan Google Classroom Dan Kemandirian Terhadap Hasil Belajar Mahasiswa PTIK Pada Masa Pandemi", Vol. 17 No. 2 (2020), p. 46–51,.

3. Uji Korelasi

Uji hipotesis yang dilakukan dalam penelitian ini yaitu uji korelasi. Uji korelasi dilakukan untuk melihat hubungan antara tingkat kecanduan *Game Online* dengan prestasi belajar mahasiswa Pendidikan matematika Angkatan 2017 Fakultas Tarbiyah dan Keguruan UIN Raden Intan Lampung. Hasil data uji hipotesis dapat dilihat pada tabel 4.7 berikut ini:

Tabel 4.7
Hasil Uji Hipotesis Korelasi

Correlations			
		KGO	PRESTASI
KGO	Pearson Correlation	1	.307 [*]
	Sig. (2-tailed)		.023
	N	55	55
PRESTASI	Pearson Correlation	.307 [*]	1
	Sig. (2-tailed)	.023	
	N	55	55

Berdasarkan hasil tabel 4.7 diketahui bahwa nilai sig lebih kecil dari 0,05 yang berarti terdapat hubungan yang signifikan antara tingkat kecanduan *Game Online* dengan prestasi belajar mahasiswa Pendidikan matematika Angkatan 2017 Fakultas Tarbiyah dan Keguruan Universitas Islam Negeri Raden Intan Lampung dengan nilai koefisien korelasi yaitu 0,307 masuk ke dalam kategori korelasi rendah. Sehingga H_0 ditolak yang berarti terdapat hubungan antara tingkat kecanduan *Game Online Mobile Legends* terhadap prestasi belajar mahasiswa Pendidikan Matematika Angkatan 2017 Fakultas Tarbiyah dan Keguruan Universitas Islam Negeri Raden Intan Lampung.

C. Pembahasan

Penelitian ini membahas hubungan tingkat kecanduan *Game Online* dengan prestasi belajar mahasiswa Pendidikan Matematika

Angkatan 2017 Fakultas Tarbiyah dan Keguruan Universitas Islam Negeri Raden Intan Lampung. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui apakah terdapat hubungan tingkat kecanduan *Game Online* dengan prestasi belajar mahasiswa Pendidikan Matematika Angkatan 2017 Fakultas Tarbiyah dan Keguruan Universitas Islam Negeri Raden Intan Lampung.

Sebelumnya peneliti telah melakukan uji coba terhadap instrument yang akan digunakan untuk penelitian. Uji coba instrument dilakukan kepada mahasiswa Pendidikan Matematika Angkatan 2018 Fakultas Tarbiyah dan Keguruan Universitas Islam Negeri Raden Intan Lampung. Sesuai dengan teori Sugiyono yang menyatakan instrument yang valid dan reliabel merupakan syarat mutlak untuk memperoleh hasil penelitian yang valid dan reliabel. Berdasarkan hasil data uji coba, diketahui variabel tingkat kecanduan dengan 4 indikator dengan 30 butir instrument. Uji coba dilakukan kepada 30 mahasiswa Pendidikan matematika dan setelah di analisis terdapat 25 butir instrument yang valid dan 5 butir soal dinyatakan tidak valid karena diperoleh r_{hitung} lebih kecil dibandingkan r_{tabel} . Instrument penelitian yang valid digunakan untuk penelitian sedangkan yang tidak valid tidak digunakan untuk penelitian. Uji coba reliabilitas menunjukkan bahwa instrument angket tingkat kecanduan *Game Online* dikatakan reliabel dengan r_{hitung} sebesar $0,868 >$ dari r_{hitung} $0,367$.

Kemudian peneliti melakukan uji normalitas, uji linearitas dan uji hipotesis. Uji normalitas dilakukan dengan bantuan program aplikasi *SPSS 24.0* untuk mengetahui apakah sampel berdistribusi normal atau tidak. Uji linearitas dilakukan untuk mengetahui apakah terdapat hubungan yang linear antara variabel X dan variabel Y , uji linearitas dilakukan dengan menggunakan program aplikasi *SPSS 24.0*. Apabila kedua syarat telah terpenuhi maka selanjutnya dilakukan uji hipotesis korelasi product momen untuk mengetahui hubungan antara variabel tingkat kecanduan *Game Online* dengan prestasi belajar.

Setelah dilakukan uji hipotesis korelasi diketahui bahwa nilai sig lebih kecil dari $0,05$ yang berarti terdapat hubungan yang

signifikan antara tingkat kecanduan *Game Online Mobile Legends* dengan prestasi belajar mahasiswa Pendidikan matematika Angkatan 2017 Fakultas Tarbiyah dan Keguruan Universitas Islam Negeri Raden Intan Lampung dengan nilai koefisien korelasi yaitu 0,307 masuk ke dalam kategori korelasi rendah. Sehingga H_0 ditolak yang berarti terdapat hubungan antara tingkat kecanduan *Game Online Mobile Legends* terhadap prestasi belajar mahasiswa Pendidikan Matematika Angkatan 2017 Fakultas Tarbiyah dan Keguruan Universitas Islam Negeri Raden Intan Lampung.

Hal ini senada dengan penelitian yang dilakukan oleh Putry Julia bahwa terdapat hubungan yang signifikan antara kecanduan internet *Game Online* terhadap prestasi belajar siswa di SD Negeri 53 Banda Aceh dengan nilai korelasi sangat kuat atau sangat tinggi.⁵³

Penelitian yang senada juga dilakukan oleh Maulidar, Hambali dan Fitrian Nur Aklima. Hasil dari penelitian tersebut menunjukkan adanya hubungan intensitas bermain *Game Online* dengan prestasi belajar siswa SD Negeri 2 Banda Aceh dengan nilai koefisien r sebesar 0,70 yang berarti memiliki korelasi tinggi.⁵⁴

Penelitian yang senada juga dilakukan Muhammad Ehwanudin. Hasil dari penelitian tersebut menunjukkan adanya hubungan antara intensitas bermain *Game Online* dengan perilaku keberagaman siswa SMP Muhammadiyah Plus Salatiga tahun ajaran 2019/2020 dengan nilai koefisien r sebesar 0,444 yang berarti memiliki korelasi sedang.

Penelitian yang senada juga dilakukan oleh Kautsar. Hasil dari penelitian tersebut, menunjukkan bahwa pengaruh *Game Online* terhadap prestasi akademik di MAN 3 Aceh dapat disimpulkan bahwasanya tingkat intensitas/kecanduan bermain *Game Online* pada peserta didik dikatakan tinggi.

⁵³ Putry Julia, *Loc.Cit.*

⁵⁴ Maulidar et al., *Loc.Cit.*

Penelitian yang senada juga dilakukan oleh Nurullita Rizki Pangestika, hasil dari penelitian tersebut menunjukkan adanya pengaruh antara *Game Online* dengan prestasi belajar siswa kelas V Sekolah Dasar.⁵⁵

Berdasarkan beberapa penelitian di atas dapat disimpulkan bahwa terdapat hubungan tingkat kecanduan *Game Online Mobile Legends* dengan prestasi belajar mahasiswa pendidikan matematika angkatan 2017 Fakultas Tarbiyah dan Keguruan Universitas Islam Negeri Raden Intan Lampung dengan nilai koefisien korelasi sebesar 0,307 masuk ke dalam kategori rendah.

Berdasarkan hasil penelitian yang dilakukan oleh peneliti dan berdasarkan beberapa penelitian terdahulu maka dapat disimpulkan bahwasanya kecanduan game online dapat mempengaruhi prestasi belajar seseorang. Akan tetapi hasil penelitian kali ini yang dilakukan oleh peneliti pada mahasiswa pendidikan matematika angkatan 2017 Fakultas Tarbiyah dan Keguruan Universitas Islam Negeri Raden Intan Lampung menunjukkan bahwa nilai koefisien korelasi rendah yaitu 0,307. Hal ini dikarenakan mahasiswa mampu manajemen waktu antara bermain *Game Online* dengan belajar.

⁵⁵ Nurullita Rizki Pangestika, "Pengaruh Game Online Terhadap Konsentrasi Dan Prestasi Belajar Siswa Kelas V Sekolah Dasar", (Universitas Muhammadiyah Purwokerto, 2017).

BAB V

KESIMPULAN DAN SARAN

A. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian, analisis data dan pengujian hipotesis bahwasannya H_0 ditolak sehingga tidak terdapat hubungan antara tingkat kecanduan *Game Online Mobile Legends* dengan prestasi belajar mahasiswa Pendidikan Matematika Angkatan 2017 Fakultas Tarbiyah dan Keguruan Universitas Islam Negeri Raden Intan Lampung. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa H_1 diterima sehingga terdapat hubungan yang signifikan antara tingkat kecanduan *Game Online Mobile Legends* dengan prestasi belajar mahasiswa Pendidikan Matematika Angkatan 2017 Fakultas Tarbiyah dan Keguruan Universitas Islam Negeri Raden Intan Lampung dengan nilai koefisien korelasi yaitu 0,307.

B. Saran

Berdasarkan hasil penelitian, peneliti memberi saran kepada:

1. Peneliti selanjutnya diharapkan dapat mencari atau meneliti hubungan tingkat kecanduan *Game Online* terhadap variabel terikat lainnya.
2. Peneliti selanjutnya untuk pengambilan sampel dapat diambil mahasiswa laki-laki nya saja atau di perbanyak mahasiswa yang laki-laki saja.
3. Peneliti selanjutnya semoga penelitian ini dapat dijadikan referensi untuk peneliti yang ingin meneliti study kasus tentang *Game Online*.

DAFTAR PUSTAKA

- Ashadii, Ninik Rahayu, and Sutarsih Suhaeb. "Hubungan Pemanfaatan Google Classroom Dan Kemandirian Terhadap Hasil Belajar Mahasiswa PTIK Pada Masa Pandemi". *Media Elektronik*. Vol. 17 no. 2 (2020), p. 46–51.
- Astuti, Siwi Puji. "Pengaruh Kemampuan Awal Dan Minat Belajar". Vol. 5 no. 1 (2015), p. 68–75.
- Azmi Izzatul Dritte Fauhatu. "Pengaruh Game Online Terhadap Minat Belajar Pendidikan Agama Islam Di MTs Al-Ikhlas Way Jepara Lampung Timur". Universitas Islam Negeri Raden Intan Lampung, 2020.
- Dinata, Okto. "Hubungan Kecanduan Game Online Clash of Clans Terhadap Perilaku Sosial". *Hubungan Kecanduan Game Online Clash of Clans Terhadap Perilaku Sosial*. Vol. 4 no. 9 (2017), p. 1–15.
- , "Hubungan Kecanduan Game Online Clash of Clans Terhadap Perilaku Sosial". *Hubungan Kecanduan Game Online Clash of Clans Terhadap Perilaku Sosial*. Vol. 4 no. 9 (2017), p. 15.
- Fauzi, Ach. "Pengaruh Game Online PUBG (Player Unknown's Battle Ground) Terhadap Prestasi Belajar Peserta Didik". *ScienceEdu*. Vol. II no. 1 (2019), p. 61.
<https://doi.org/10.19184/se.v2i1.11793>.
- Ghullam Hamdu. Lisa Agustina. "Pengaruh Motivasi Belajar Siswa Terhadap Prestasi Belajar IPA Di Sekolah Dasar". *Penelitian Pendidikan*. Vol. 12, no. 1 (2011), p. 83.
- Jannah, Nurul, and Herman Nirwana. "Hubungan Kecanduan Game Dengan Motivasi Belajar Siswa Dan Implikasinya Terhadap Bimbingan Dan Konseling". Vol. 4 no. December (2015).
- Johan, Ria. "Pengaruh Game Online Terhadap Minat Untuk Belajar Peserta Didik Kelas X Di Ma Al Hidayah Depok". *Research and Development Journal of Education*. Vol. 5 no. 2 (2019), p. 12.
<https://doi.org/10.30998/rdje.v5i2.3748>.
- Julia, Putry. "Hubungan Antara Kecanduan Game Online Terhadap Prestasi Belajar Siswa SD Negeri 53 Banda Aceh". *Jurnal*

- Serambi Akademica*. Vol. 6 no. 1 (2018), p. 49–57.
- Kurnia, Hangga Mula et al. “Nilai Maksimum Dari Koefisien Korelasi”. *Repository Universitas Riau.*, 2013.
- Kusumawati, Rosi et al. “Perbedaan Tingkat Kecanduan (Adiksi) Games Online Pada Remaja Ditinjau Dari Gaya Pengasuhan”. *Jurnal RAP (Riset Aktual Psikologi Universitas Negeri Padang)*. Vol. 8 no. 1 (2017), p. 88–99. (On-line), tersedia di: <http://ejournal.unp.ac.id/index.php/psikologi/article/view/7955> (2017).
- Martono, Kurniawan Teguh. “Pengembangan Game Dengan Menggunakan Game Engine Game Maker”. *Jurnal Sistem Komputer*. Vol. 5 no. 1 (2015), p. 23–30.
- Maulidar et al. “Hubungan Intensitas Bermain Game Online Dengan Prestasi Belajar Siswa Di Sd Negeri 2 Banda Aceh”. Vol. 6 no. 2 (2019), p. 302–310.
- muhammad iqbal febri ramadhani. “Penarikan Diri Dalam Game Online (Studi Deskriptif Kualitatif Withdrawal Gamer Mobile Legends Mahasiswa Ilmu Komunikasi UMS 2014)”. Universitas Muhammadiyah Surakarta, 2018.
- Mustakim. “Peningkatan Hasil Belajar Matematika Materi Bangun Datar Segiempat Melalui Model Pembelajaran Elpsa Dengan Permainan Ksd Bagi Siswa Kelas VII A SMP Negeri Patean Kendal Semester 2 Tahun Pelajaran 2015/2016”. no. 1 (2016).
- Pangestika, Nurullita Rizki. “Pengaruh Game Online Terhadap Konsentrasi Dan Prestasi Belajar Siswa Kelas V Sekolah Dasar”. Universitas Muhammadiyah Purwokerto, 2017.
- Putra, Nanda Khakim Wardana. “Pengaruh Game Online Terhadap Motivasi Belajar Siswa Kelas Xi Smk Pgri 4 Kediri Tahun Pelajaran 2016/2017”. *Artikel Skripsi Universitas Nusantara PGRI Kediri*. Vol. 01 no. 07 (2017), p. 1.
- Putra P, Satria Arif. “Hubungan Kecanduan Bermain Game Online Pada SmartPhone (Mobile Online Games) Terhadap Prestasi Akademik Mahasiswa Angkatan 2013 Fakultas Kedokteran Univesitas Lampung”. Universitas Lampung, 2017.
- Ramadhani, Ardi. “Hubungan Motif Bermain Game Online Dengan

- Perilaku Agresivitas Remaja Awal (Studi Kasus Di Warnet Zerowings, Kandela Dan Mutant Di Samarinda)". *EJounal Ilmu Komunikasi*. Vol. 1 no. 1 (2019), p. 136–158.
- Rinaldi, Achi et al. *Statistika Inferensial Untuk Ilmu Sosial Dan Pendidikan Ke-1*. Bandar Lampung: PT Penerbit IPB Press, 2020.
- Rusydi Ananda, Muhammad Fadhli. *Statistika Pendidikan : Teori Dan Praktik Dalam Pendidikan Journal of Visual Languages & Computing*, CV. WIDYA PUSPITA. Vol. 11, 2018.
- Sugiyono. *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif Dan R&D Ke-22*. Bandung: ALFABETA, 2015.
- Suharsimi Arikunto. *Dasar-Dasar Evaluasi Pendidikan Ke-3*. Jakarta: Bumi Aksara, 2018.
- Sujatmoko, Endro. "Hubungan Kecanduan Bermain Game Online Dengan Prestasi Belajar Siswa/Siswi Di SMK Negeri 7 Samarinda". Sekolah Tinggi Ilmu Kesehatan Muhammadiyah Samarinda, 2015.
- Suplig, Maurice Andrew. "Pengaruh Kecanduan Game Online Siswa SMA Kelas X Terhadap Kecerdasan Sosial Sekolah Kristen Swasta Di Makassar". *Jurnal Jaffray*. Vol. 15 no. 2 (2017), p. 177–200. <https://doi.org/10.25278/jj71.v15i2.261>.
- Sutikno, Arif, and Yudhistiro Pandu Widhoyoko. "Pengaruh Game Online Pubg Terhadap Indeks Prestasi Mahasiswa Pti Fkip Unisri". *Research Fair Unisri*. Vol. 4 no. 1 (2020), p. 207–216.
- Syafi, Muhammad. "Pengaruh Mengakses Game Online Mobile Legends Terhadap Perilaku Komunikasi Dalam Bersosialisasi Remaja Di Kota Batam"., n.d.
- Syahrum, and Salim. "Metodologi Penelitian Kuantitatif.Pdf"., 2009.
- Untari, Erny. "Pengembangan Kemampuan Komunikasi Matematik Siswa SMP Dengan MEAs". *Al-Jabar : Jurnal Pendidikan Matematika*. Vol. 8 no. 1 (2017), p. 35–42. (On-line), tersedia di: <http://ejournal.radenintan.ac.id/index.php/al-jabar/article/view/952/904> (2017).
- Wardhana, Aji Kusuma et al. "Studi Kepustakaan Tentang Penanganan Terhadap Adiksi Game Online Library Research on

Handling of Online Game Addictions”. *Jurnal BK UNESA*. Vol. 11 no. 05 (2020) (On-line), tersedia di: <https://jurnalmahasiswa.unesa.ac.id/index.php/jurnal-bk-unesa/article/view/36067> (2020).

Wibisono, Andika, and Agus Naryoso. “Hubungan Antara Intensitas Bermain Game Mobile Legend Dan Pengawasan Orang Tua Dengan Perilaku Agresif Verbal Pada”. Vol. 000 (2019), p. 1–9.

Wirantasa, Umar. “Pengaruh Kedisiplinan Siswa Terhadap Prestasi”. *Jurnal Formatif*. Vol. 7 no. 1 (2017), p. 83–95.



- Suharsimi Arikunto. *Dasar-Dasar Evaluasi Pendidikan* Ke-3. Jakarta: Bumi Aksara, 2018.
- Sujatmoko, Endro. "Hubungan Kecanduan Bermain Game Online Dengan Prestasi Belajar Siswa/Siswi Di SMK Negeri 7 Samarinda". Sekolah Tinggi Ilmu Kesehatan Muhammadiyah Samarinda, 2015.
- Suplig, Maurice Andrew. "Pengaruh Kecanduan Game Online Siswa SMA Kelas X Terhadap Kecerdasan Sosial Sekolah Kristen Swasta Di Makassar". *Jurnal Jaffray*. Vol. 15 no. 2 (2017), p. 177–200. <https://doi.org/10.25278/jj71.v15i2.261>.
- Sutikno, Arif, and Yudhistiro Pandu Widhoyoko. "Pengaruh Game Online Pubg Terhadap Indeks Prestasi Mahasiswa Pti Fkip Unisri". *Research Fair Unisri*. Vol. 4 no. 1 (2020), p. 207–216.
- Syafi, Muhammad. "Pengaruh Mengakses Game Online Mobile Legends Terhadap Perilaku Komunikasi Dalam Bersosialisasi Remaja Di Kota Batam", n.d.
- Syahrum, and Salim. "Metodologi Penelitian Kuantitatif.Pdf", 2009.
- Untari, Erny. "Pengembangan Kemampuan Komunikasi Matematik Siswa SMP Dengan MEAs". *Al-Jabar : Jurnal Pendidikan Matematika*. Vol. 8 no. 1 (2017), p. 35–42. (On-line), tersedia di: <http://ejournal.radenintan.ac.id/index.php/al-jabar/article/view/952/904> (2017).
- Wardhana, Aji Kusuma et al. "Studi Kepustakaan Tentang Penanganan Terhadap Adiksi Game Online Library Research on Handling of Online Game Addictions". *Jurnal BK UNESA*. Vol. 11 no. 05 (2020) (On-line), tersedia di: <https://jurnalmahasiswa.unesa.ac.id/index.php/jurnal-bk-unesa/article/view/36067> (2020).
- Wibisono, Andika, and Agus Naryoso. "Hubungan Antara Intensitas Bermain Game Mobile Legend Dan Pengawasan Orang Tua Dengan Perilaku Agresif Verbal Pada". Vol. 000 (2019), p. 1–9.
- Wirantasa, Umar. "Pengaruh Kedisiplinan Siswa Terhadap Prestasi". *Jurnal Formatif*. Vol. 7 no. 1 (2017), p. 83–95.